

キャラクター名  
エンハイピュアデバフ型

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ	ワークス	UGNエージェントD	カヴァー
	エンジェルハイロウ			
オプション		年齢		性別
覚醒		衝動		初期侵食率 0 %
出自		経験		邂逅

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	0	0	1			1	行動値	18
感覚	6	0	2			8	(非装備時)	18
精神	2	0	0			2	戦闘移動	23
社会	0	1	0			1	全力移動	46

肉体			感覚			精神			社会		
技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正
白兵			射撃			RC	6		交渉	1	
回避			知覚	1		意志			調達	3	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 自由	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
デバフコンボ	RC	8r+6		2		対象: 範囲(選択) 命中した場合、放心付与

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
----	----	----	----	----	----

所持品	
コネ: UGN幹部	
コネ: 要人への貸し	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ
	P	N	消費
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 8 残り財産P: 6

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ワーディング	★	-	オート	視界	シーン	自動	-	
効果: 非オーヴァードのエキストラ化								
リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
効果: コスト分のHPで復活								
コンセントレイト:エンジェルハイロウ	2	2	メジャー			シンドローム		
効果: C値-Lv								
光の手	1	2	メジャー			<RC>		
効果: <RC>判定を【感覚】で行なう								
破壊の光	2	2	メジャー	視界	範囲(選択)	<RC>		
効果: 「攻撃力: +2」の射撃攻撃 シーンLv回								
幻惑の光	1	2	メジャー	視界		<RC>		
効果: 対象に放心を与える								
フラッシュゲイズ	4	3	オート	視界	単体	自動	80%	
効果: 対象の判定ダイス-[Lv×2] ラウンド1回								
ミスディレクション	1	5	オート	視界	単体	自動		
効果: 対象の判定直前に使用 対象: 範囲か対象: 範囲(選択)の攻撃を対象: 単体に変更する シナリオLv回								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

相手のダイスを減らすことに重点を置いた型。火力も多少出せるがほぼ期待できない。

メジャーでは《デバフコンボ》で対象に放心とダメージを与える。  
範囲攻撃が飛んで来たら《ミスディレクション》で縮小。80%を越えたら、《フラッシュゲイズ》で大幅にダイスを減らせる。

メジャーにおけるデバフ効果が低いため、序盤の活躍は微妙なところ。《フラッシュゲイズ》が使えるようになってからだろう。  
なお、《幻惑の光》は「対象: 単体」のため、《破壊の光》と相性が悪い。他のシンドロームと組み合わせることをお勧めする。